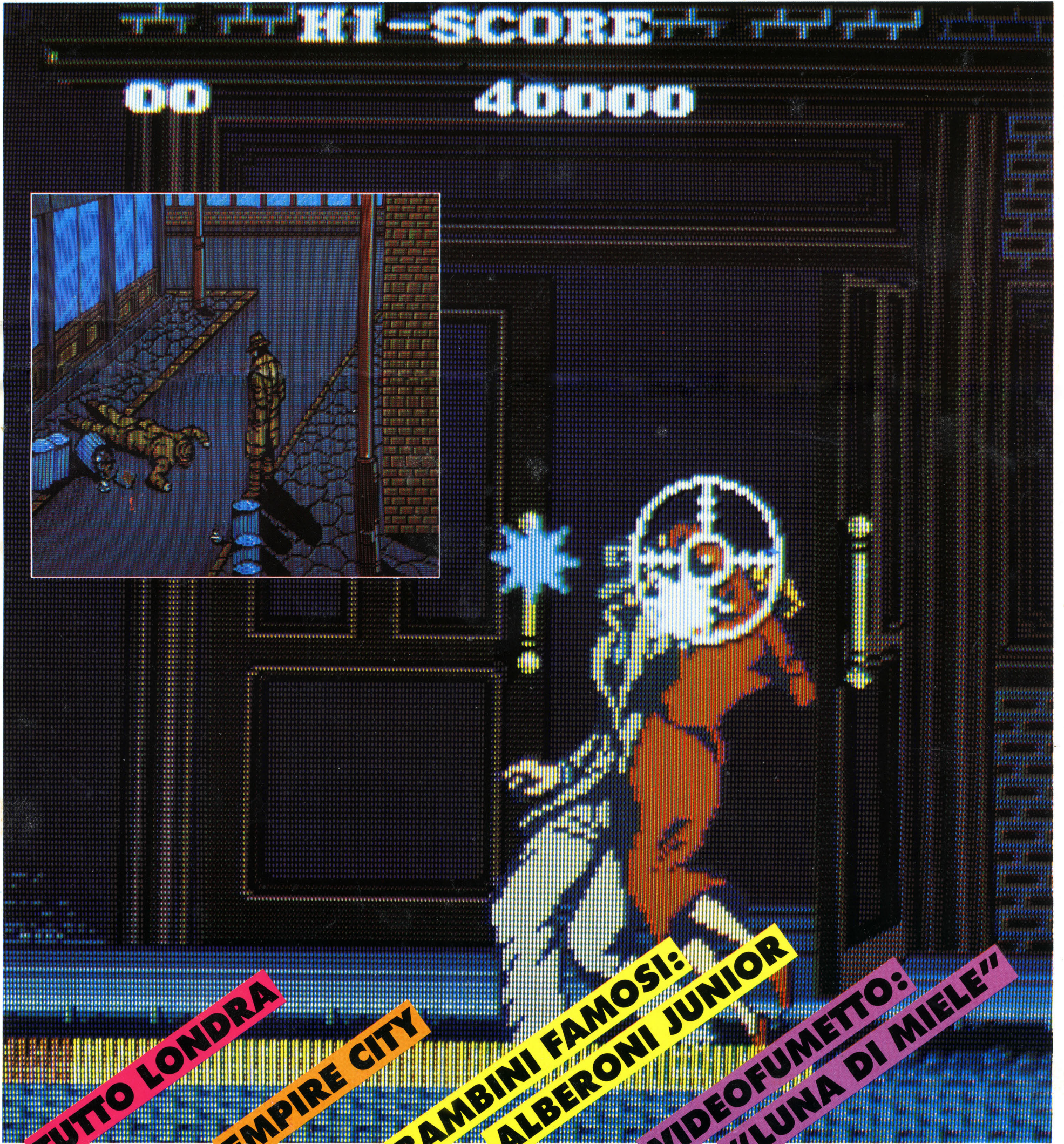
# Videogiochi news

Nº 38

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

OTTOBRE
1986
L.2000

LA PRIMA E UNICA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGAMES

HI-SCORE
00
40000

TUTTO LONDRA

EMPIRE CITY

BAMBINI FAMOSI: ALBERONI JUNIOR

VIDEOFUMETTO: "LUNA DI MIELE"

SPED. IN ABB. POST. GR. III/70°

Ogni settimana
in edicola
VIDEO
BASIC
Venti fantastiche lezioni settimanali su cassetta, per apprendere in modo facile, interattivo e divertente, il BASIC, i principi di funzionamento dell'hardware e le tecniche di programmazione degli home computer più diffusi.
Ogni lezione contiene esercizi di familiarizzazione con la macchina e con il suo linguaggio, in più alcuni giochi di crescente difficoltà, analizzati nella loro struttura.
OGGI IN 5 VERSIONI
C64
& C-128
MSX
C16
& PLUS/4
VIC20
Spectrum
PER DIALOGARE
DAVVERO E SUBITO
COL TUO COMPUTER
GRUPPO EDITORIALE
JACKSON
DIVISIONE GRANDI OPERE

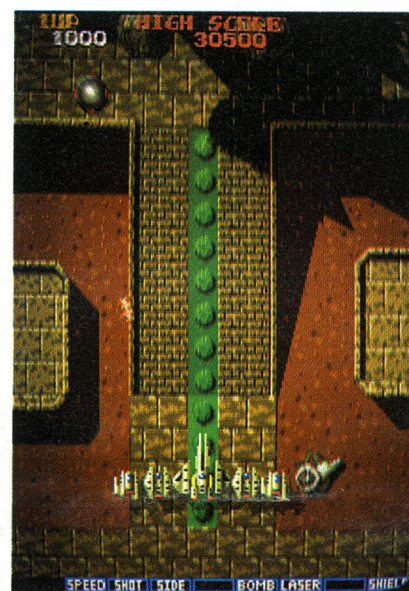
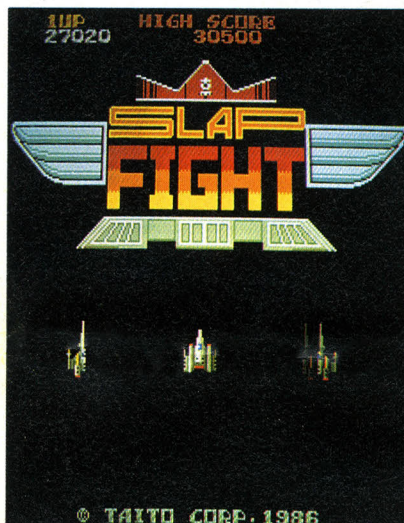
# SOMMARIO



## EDITORIALE

Videogiochi & Computer numero 38 o Videogiochi news numero 1? Il dubbio che ci assillava, e che forse assilla anche voi mentre ci leggete, era proprio questo. Il trucco è quello di non farsene un problema. Il vecchio VIGì dopo tre anni di gloriosa carriera andava restaurato e rivisitato in funzione soprattutto delle preferenze dei lettori e delle esigenze redazionali, con un occhio anche all'immagine. E allora ben venga il nuovo Videogiochi, con nuovo look, nuovo formato, nuova redazione, nuovi contenuti. E nuovo prezzo di copertina. Speriamo di aver fatto un buon lavoro, e ci auguriamo che il nuovo VIGì vi appassioni quanto e più del precedente. Scriveteci pure, se qualcosa non vi è piaciuto (come avete sempre fatto!), ma scriveteci anche quando qualcosa vi è piaciuto: chissà che la periodicità di uscita in edicola non riservi qualche sorpresa. W Videogiochi news!

**Diego Biasi**

# TUTTO news
## SPECIALE LONDRA
### Personal Computer World Show

Oltre 14.000 metri quadrati di esposizione, 300 aziende di hardware, software, periferiche e libri, pcoo meno di 100.000 visitatori in cinque giorni di esposizione hanno riconfermato l'enorme importanza per il mondo dell'informatica inglese del Personal Computer World Show, giunto quest'anno alla nona edizione. Organizzato dal mensile inglese Personal Computer World, il IX PCWS si è svolto al Kensington Olympia di Londra dal 3 al 7 settembre, e ha riscosso anche quest'anno un successo notevole.

## AMSTRAD

Per la casa di Alan Sugar il 1986 è stato il trionfo in Europa. Il PCWS l'ha celebrato con uno stand sempre affollato e il lancio di un incredibile IBM compatibile a un prezzo da barzelletta. Per poco più di 850.000 lire i computermaniaci d'oltremanica si porteranno a casa un "clone" equipaggiato con 8086 a 8 Mhz, 512 K di Ram con orologio a batteria, drive e monitor monocromatico a fosfori bianchi, mouse a due pulsanti, sistema operativo MS-DOS 3.2, software GEM Desktop e Basic 2.

## ATARI

Dopo il lancio del 520 ST, ricostruito in scala gigante per la scorsa edizione, quest'anno l'Atari UK ha fatto le cose in grande stile e ha ospitato nell'Atari Village oltre ottanta fabbricanti di periferiche e software house impegnate nello sviluppo di pacchetti per l'intera gamma. Successone per il 1040 ST, erede del 520, e destinato dai vari software engineer ai compiti più disparati: animazione grafica, contabilità aziendale, strumento musicale professionale, consultazione banche dati, archiviazione.

## BEYOND

Grandi novità anche per la Beyond, che si sta distinguendo per l'originalità della produzione di videogames per gli hc più diffusi. Dopo la versione per Amstrad di "Doomdark's Revenge" del buon Mike Singleton, il nuovo "Dark Sceptre" sempre di Singleton, e l'annuncio di una "compilation" su cassetta di bestseller Beyond, la casa londinese presenta "Dante's Inferno", liberamente tratto dalla Divina Commedia. Il giocatore impersona il pellegrino (cioé Dante stesso) che scende negl'Inferi e affronta 9 gironi di dannati prima di raggiungere il Purgatorio. Nonostante il kitch dell'ambiente scelto, il gioco è davvero interessante, e i molti livelli di difficoltà ne rallentano l'invecchiamento. Ottima la colonna sonora. Ah, quasi ci dimenticavamo: il leit motiv dello stand Beyond al PCWS era il nuovo Star Trek, che spiegava così il perché della ricostruzione in grandezza naturale del ponte di comando della famosa "Enterprise", la nave spaziale condotta dal capitano James T. Kirk.

## GREMLIN

Una valanga di novità per la casa di Sheffield. Il cavallo di battaglia della Gremlin è "Footballer of the year", un'accurata simulazione del gioco del calcio "vissuto" in prima persona nei panni di un giocatore professionista. Si parte a 17 anni di età, militando in una squadra giovanile in quarta divisione, con l'obiettivo di diventare il giocatore dell'anno. Tra partite in trasferta, incidenti sul campo, premi partita e cerimonie di premiazione, "Footballer" si configura come una vera e propria simulazione a tavolino di una carriera calcistica. Versioni su disco e cassetta per Spectrum, MSX, BBC, Atari, Acorn, C64/128, C16/+4, Amstrad, a partire da 15.000 lire.

## KEMPSTON

Con una lussuosa monografia a colori distribuita allo stand del PCWS, la Kempston Micro Electronics ha celebrato i suoi fasti ricordando quanta acqua è passata sotto i ponti dell'informatica domestica dalle prime tastiere esterne per ZX 81 al nuovissimo mouse a due pulsanti per Spectrum+ e Amstrad CPC 464/664/6128, annunciato anche in versione per IBM PC.

## MELBOURNE HOUSE

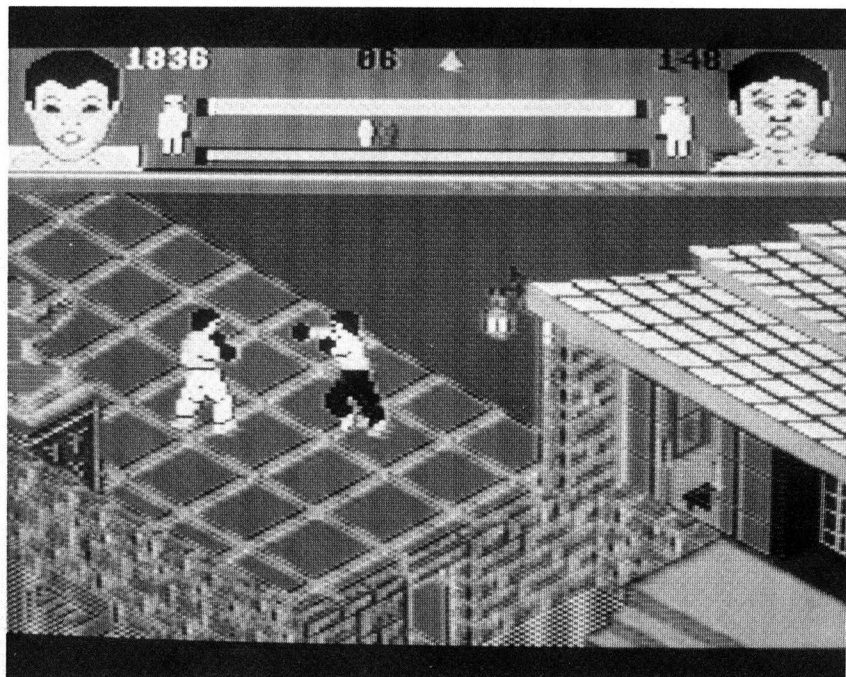
Salutate da un "Per Toutatis!", le prime copie di "Asterix and the Magic Cauldron" (Asterix e il Paiolo Magico) sono state presentate nello stand della Melbourne il giorno dell'inaugurazione del PCWS. Insieme alle avventure di Asterix, l'attenzione dei visitatori è stata attratta anche da "Fist II", ennesimo gioco del filone arti marziali, questa volta realizzato con grande varietà di mosse e di avversari da sfidare.

# TUTTO news
## SPECIALE SIM

L'otto settembre si è conclusa a Milano la 20ma edizione del SIM HI-FI IVES, la maggiore rassegna europea di strumenti musicali, apparecchi hi-fi video, car-stereo ed elettronica di consumo in genere. Quindi non poteva mancare tra i vari prodotti esposti, anche il computer la cui presenza, più o meno palese, si avvertiva un po' dovunque.
Tanto per cominciare, anche quest'anno per la quarta volta si è ripetuta la manifestazione "Computer Play" una mostra concorso all'interno del SIM che vede protagonista il gioco informatico come strumento didattico e di stimolo delle capacità creative. In pratica, Computer Play '86 si è articolato in due sezioni distinte: la prima consisteva in una rassegna dei giochi disponibili sul mercato; la seconda, indubbiamente più interessante, era un'esposizione di giochi originali e non ancora commercializzati, realizzati con personal computer. Le categorie previste erano quelle di simulazione, video e adventure games, giochi logico-matematici, software musicale e robot. In realtà, al ventesimo SIM non si sono viste molte novità. Nello stand dell'Olivetti Prodest si sono potuti ammirare due nuovi home-computer: il PC 128 e il PC 128S che, nomi e marchio a parte, non hanno proprio niente in comune. Il primo, il PC 128, integra nella consolle un registratore a due velocità (1200-2400 baud) e la tastiera con 69 tasti + 5 tasti funzione disposti secondo il layout QWERTY; ci sono ben 128K di RAM, 16K di V (ideo)-RAM, e 32K di ROM con BASIC Microsoft 1.0 e Basic 128 Microsoft che consente di utilizzare i 128K di RAM disponibili in maniera trasparente all'utente; un sintetizzatore permette di produrre suoni o rumori contemporaneamente su 4 canali separati e l'estensione supera le 7 ottave; i modi video sono 8 e i colori si possono scegliere da un palette di 4096; le porte I/0 disponibili comprendono due uscite per joystick, una per penna ottica, una porta parallele Centronics per stampanti, slot per cartucce ROM, slot di espansione, presa per FD-drive da 3.5" (640K formattati); Lire 380.000 + IVA il prezzo, veramente concorrenziale.
Il PC 128S, invece, è certamente un computer di classe superiore; innanzitutto il suo microprocessore è più potente e veloce di quello del PC 128; la tastiera è separata dalla consolle e il dispositivo di memoria di massa in essa integrato è un FD drive per dischetti da 3.5" e 640K formattati. La configurazione di base prevede anche 128K di RAM, espandibili fino a 256K e 64K di ROM con BASIC 4.0, sistema di archiviazione su disco ADFS e sistema operativo MOS residenti, monitor monocromatico da 12", un dischetto con utilities, word-processor e spread-sheet. Molte altre features avvicinano il PC 128S ai personal computer piuttosto che agli home-computer dei quali mantiene solo il prezzo: Lire

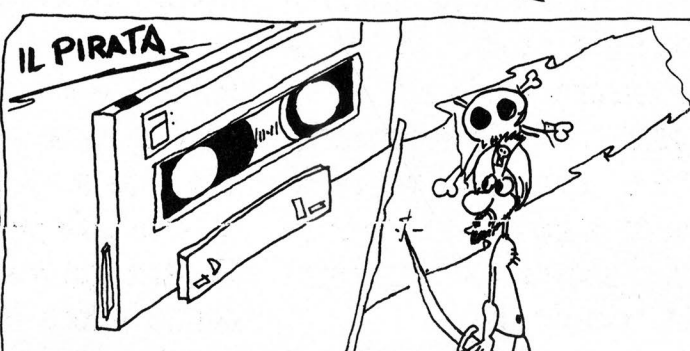
995.000 + IVA.
Altra grande novità SIM è certamente rappresentata dal nuovo ZX Spectrum +2, visibile presso lo stand della GBC; il cabinet è di colore grigio e incorpora un registratore a cassette; la memoria RAM è stata portata a 128K e la ROM a 32K; di serie la porta seriale RS 232, il coprocessore sonoro AY-3-8912 e una porta MIDI Out; il Basic residente è stato arricchito di macroistruzioni musicali. Migliorata la tastiera e, opzionalmente, è possibile connettere un key-paddle numerico.
La Sony esibiva nel suo grande stand il suo computer in standard MSX 2 e i modelli HB10P e HB-501P più economici.
Molto interessante anche il nuovo MSX Spectravideo SVI 738X "Press e i due PC IBM compatibili, sempre Spectravideo, dal prezzo estremamente contenuto.
In casa Schneider (= Amstrad), di fianco al ben noto modello CPC 464 si è potuto ammirare il più potente CPC 6128 con disck drive incorporato, 128K di RAM, monitor a fosfori verdi: il prezzo è di lire 1,215,000 IVA inclusa.
La Philips ha presentato un'interessantissima cartuccia musicale da collegare a computer MSX 1 e MSX 2.
Accessori e software visibili anche agli stand della Mastertronic, della CGD, Nautic Service, Creazioni Walt Disney, ecc.

**ANCO PER MS-DOS**

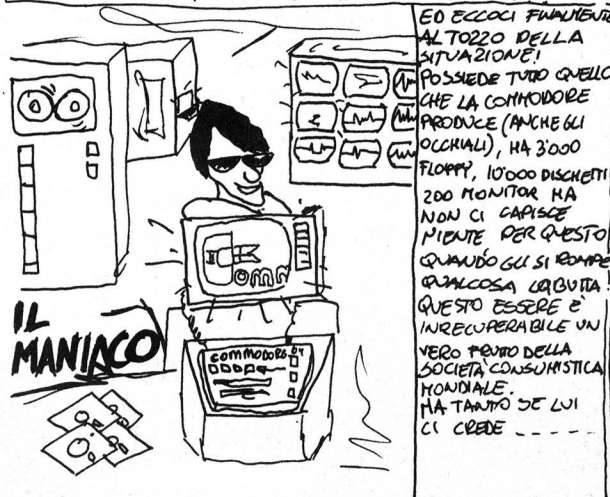
Sembra che la notizia sia proprio vera: la Lago, importatore per l'Italia di molti videogames inglesi ha preannunciato l'imminente arrivo in ottobre, o al più tardi in novembre, di due titoli della ANCO, la nota software house britannica, per sistema operativo MS-DOS, a prezzi particolarmente interessanti. Si tratta di un programma per giocare a Bridge e dell'ultimo gioco della ANCO, THAI BOXING, che uscirà anche nelle versioni per MSX, CBM 64 e Atari ST 520.
Per quest'ultimo personal, in futuro saranno disponibili anche SPACE PILOT, STRIP POKER e GOLF. Infine è imminente la disponibilità di WINTER EVENTS per CBM 64 e MSX, ed EURO CUP FINALS solo per MSX.

# THE BLUES BROTHERS SPECTRUM FAN CLUB

PRENDENDO LO SPUNTO DA UNA NOTA RIVISTA DI MOTO LA BLUES BROTHERS SPECTRUM FAN CLUB HA VOLUTO RAPPRESENTARE LA FOLTA SCHIERA DEI POSSESSORI CHE ANCORA INSISTONO AD ESALTARE LE SCRAUSE POSSIBILITÀ DI QUESTO SCRAUSO PRODOTTO DELLA MALATA MENTE DI UN FIGLIO DI..... EHM... DELLO ZIO SAM.
ORMAI LO SANNO TUTTI CHE I COMMODORISTI SONO UNA RAZZA A PARTE (C'È ANCHE CHI LI VORREBBE RINCHIUDERE IN AREE PROTETTIVE PER LA RIPRODUZIONE DI QUESTI RARISSIMI ESEMPLARI). COMUNQUE CARO COMMODORISTA MI RIVOLGO PROPRIO A TE....

BBSFC

IL VERO SELVAGGIO FRADICIO NON HA BISOGNO DI TUTTE LE ALTRE MOLLEZZE CHE HANNO GLI ALTRI COMMODORISTI.
A LUI GLI BASTA LA TASTIERA, UN JOYSTICK (SEMPRE MEZZO DISINTEGRATO) ED UNA MANCIATA DI CHIPS.
IL VERO SELVAGGIO FRACIDO SOFFRE SPESSO DI SCHIZOFRENIA CONGENITA.

IL VERO PIRATA SI SVEGLIA ALLE 3 DI MATTINA FINO ALLE 12:30 PER COPIARE "SPACE INVADERS". EGLI NON SI FIDA DELLE CASSETTE O DEI FLOPPY.
IL VERO MANIACO NOLEGGIA INTERE DISCOTECHE E SALVA I SUOI PROGRAMMI SU 45 GIRI (O 33) USA IL DOLBY E CAPTA A DISTANZA UN ERRORE NEL PROGRAMMA SEMPLICEMENTE ASCOLTANDO IL NASTRO

ECCOCI ARRIVATI AL PIÙ STRANO COMMODORISTA. STA SEMPRE DENTRO CASA A GIOCARE COL CBM64.
È DIVENTATO COMPLETAMENTE CIECO E MUTO, PARLA UNA LINGUA STRANISSIMA ED INDECIFRABILE. SI INCAZZA COME UNA BELVA SE GLI MUORE UN PUPAZZETTO A PITFALL. SI IMPERSONIFICA NEL GIOCO TANTO CHE È DIVENTATO UNA SPECIE DI RAMARRO.
QUESTO ESSERE È TOTALMENTE INRECUPERABILE...!!!

PRIMA DI GIOCARE AL SIGNORE DEGLI ANELLI SI PREPARA FINENDO IN UN SOLO GIORNO THE HOBBIT, TERRORMOLINUS, MISSION IMPOSSIBLE
SOFFRE MOLTO SPESSO DI MIOPIA O ADDIRITURA DI CECAGNA AVANZATA
È IMPOSSIBILE STACCARLO DALLA T.V., IL JOY È LA SUA TERZA MANO
È ISTERICO, NEVROTICO, SOFFRE DI COMPLESSI SESSUALI. L'UNICO PREGIO È CHE CON I COMPUTER CI SA FARE TUTTO!

ED ECCOCI FINALMENTE AL TOZZO DELLA SITUAZIONE! POSSIEDE TUTTO QUELLO CHE LA COMMODORE PRODUCE (ANCHE GLI OCCHIALI), HA 3'000 FLOPPY, 10'000 DISCHETTI 200 MONITOR MA NON CI CAPISCE NIENTE PER QUESTO QUANDO GLI SI ROMPE QUALCOSA LO BUTTA! QUESTO ESSERE È INRECUPERABILE UN VERO FRUTTO DELLA SOCIETÀ CONSUMISTICA MONDIALE. MA TANTO SE LUI CI CREDE ....

ED ECCO FORSE IL PIÙ INTELLIGENTE, QUELLO CHE FORSE HA CAPITO IL SUO MEFISTOFELICO SBAGLIO E CERCA DI RIMEDIARE IN QUALCHE MODO (MA FORSE È TROPPO TARDI...) COMUNQUE CI PROVA



## W COMMODORE W SPECTRUM: BOTTA E RISPOSTA

Stupenda redazione di videogiochi, sono un felice possessore di uno spectrum 16K e ora vi vorrei porre alcune domande:

1) Comprato lo spectrum ho collegato ad esso un registratore a volume zero. Leggendo il libro "Alla scoperta dello ZX spectrum" ho scoperto che se il registratore non carica devo alzare il volume. Ho provato la prima volta ma non è accaduto nulla, ho messo il libro sulla testa ma ancora nulla. Alla fine ho messo il libro sull'armadio, ma il computer non ha caricato. È forse la testina del registratore sporca?
2) L'interfaccia uno, si può interfacciare con la tre? Se sì, bisogna usare la Kempston? E se si vuole interfacciare la due con i microdrive, si può usare la Kempston? Il modem lo devo collegare con l'interfaccia programma bite o con la due? In tal caso le cartridge le devo mettere nella uno? Ma allora cosa serve l'interfaccia tre? E la programmabile? Il Joystick lo posso mettere in bocca?
3) Dopo alcuni minuti di caricamento di "Ghostbusters" il computer si blocca e scrive "out of memory error": devo ricordargli nuovamente il nome del gioco?
4) Si rovina il computer cuocendo le uova sul trasformatore?
5) Si può interfacciare il cs con l'interfaccia quattro?
6) Se espando il mio computer, aumenta la grafica? e il suono?
Saluto la redazione, nella vaga speranza che pubblichiate questa lettera che vorrebbe essere una risposta alla lettera dei blus brothers che osano vantarsi del termosifone nero (io ho un apple II).

Sempre vostro se mi pubblicate Ave il Mago

## LA VERA VERITÀ DI VG?

Non ho mai visto una rivista così orribile. Agli inizi non vi conoscevo (e stavo bene), poi più tardi (uno o due anni fa) vi vidi e (purtroppo) vi comprai. 3500 lire! Va bé, passo.
Passarono i mesi e diventaste sempre peggio: disegni orbobriosi, lettere stupide, con le solite e perenni domande inutili che sanno perfino i muri, pagine e pagine dedicate a quelle stupidissime classifiche gialle che fra un po' di tempo bisognerà usare un telescopio per leggerle (già che ci siete, scrivete più piccolo). Spessore della rivista: declino totale (e piantatela di dire che siete la miglior rivista,

tsk tsk). Ma non andata mai in edicola (e non faccio nomi di ottime riviste del settore)? La HIT GAMES, poi, è assurda. Ma come è possibile che ci siano ancora in lista certi giochi come MISSIONE IMPOSSIBILE E BRUCE LEE ecc...... (ogni punto è un nome).

Per favore, pietà, togliete la rubrica de "il videogioco del mese". Fa piangere perfino la mia bisnonna (che è morta di mal di cuore quando gli feci leggere UNA pagina di VG). L'unica cosa che si salva è la parte delle recensioni dei giochi (GIOCOMPUTER).

Sicuramente non ci pubblicherete perché avete paura di far sapere la VERA verità (e non quella che raccontate voi). Un consiglio ai lettori (se ce ne sono): strappate le pagine che non vi interessano, e avrete un fascicolo di 12 o 13 pagine.

Firmato: ALESSANDRO BONZI & RONCHI GILDO
più un sacco di altra gente
Carate Brianza, MILANO
P.S. Non pubblicate più VG, abbiate pietà

**C**arissimi Alessandro e Gildo, complimenti per la vostra lettera, che ci ha fatto davvero molto piacere. Grazie anche per i sentiti complimenti che rivolgete alla vecchia redazione, per l'ottimo lavoro che ha saputo svolgere in questi ultimi mesi. Certo, noi della nuova redazione ci siamo guardati imbarazzati, quando abbiamo terminato di leggere la vostra lettera, perché non sappiamo davvero se meritarci il vostro plauso. In fondo, questo è il primo numero che prepariamo per voi lettori, e il nostro operato sicuramente beneficerà della fama che Videoghiochi edizione vecchia si è meritato, soprattutto dal numero 34 in poi. Il dubbio che ci assilla da qualche tempo è questo: riusciremo noi, pivelli quali siamo, a tenere alto l'onore di una così applaudita e conclamata rivista, facendo quanto e meglio dei nostri meravigliosi predecessori? "Ai posteri l'ardua sentenza", e a voi lettori, che speriamo sempre desiderosi di comunicarci per iscritto il vostro massimo gradimento per il nostro ottimo lavoro.

P.S.: Cari Alessandro e Gildo, rileggendo la vostra lettera purtroppo ci siamo accorti che tutte le rubriche che avete citato sono scomparse nella nuova edizione, oppure sono state opportunamente riviste. Vorrete ugualmente continuare a leggerci con tanta soddisfazione e entusiasmo, e per intanto vi salutiamo ringraziandovi ancora molto per i sentiti complimenti.

## *DOBBIAMO RECENSIRE I PROGRAMMI COPIATI? NO, GRAZIE!*

Cara redazione di Videogiochi, io sono, con mio fratello, uno tra i tanti lettori di questa rivista che la segue costantemente fin dal primo numero. Nelle ultime copie ho riscontrato che, non so se per scelte della redazione o per chissà quali altri motivi, state recensendo solo programmi ormai già invecchiati e sepolti nelle softteche di noi amatori del videogame. Secondo me la gente vuole novità, anteprime (vi sembra un'anteprimpa SKY FOX!?), ed è quindi logico che noi videogiocatori passiamo a comperare altre riviste, anche inglesi, a scapito di una rivista molto simpatica che però non soddisfa le esigenze di un pubblico sempre più esigente in fatto di software. È inutile tentare di fare i moralisti, facendo campagne di protesta contro i programmi copiati, poiché questi rappresentano ciò che la fascia dei compratori desidera. Se continuerete così, credo che altre riviste, a scapito della vostra, potranno occupare il vostro posto nella nostra biblioteca. Tutto ciò dipenderà solo dalla vostra capacità di rinnovarvi, mantenendo quella professionalità e quella simpatia che nonostante tutte le vostre pecche vi mette ancora sopra tutte le riviste per i video-game.

Tanti saluti e sinceri auguri per delle buone vacanze da LUCA e GIAMPAOLO MORETTI
Finale Ligure (SV)

P.S.: Vorrei aggiungere un'ultima cosa: vorrei lanciare una sfida a tutti gli spectrumisti d'Italia a confrontare Ghost'n goblins per il C64 contro il loro (se qualcuno ne è già in possesso). Ciao!!!!!

**C**aro Luca e caro Giampaolo, vi ringraziamo per considerarci ancora al disopra delle altre riviste e speriamo che anche la nostra nuova redazione sappia darvi prova di simpatia e professionalità.

Di una cosa siamo sicuri: della nostra posizione rispetto al software pirata, che noi non crediamo affatto sia ciò che i compratori desiderino, prova ne sia che chi sta operando legalmente, importando e vendendo programmi originali sta ottenendo un buon successo.

Oltre al discorso etico, c'è n'è uno anche pratico: basterebbe guardare le innumerevoli lettere che si lamentano di giochi copiati che si "piantano" e chiedono consigli.

L'unico consiglio che vi possiamo dare è: "non comprate quelle schifezze!".

# G·A·R·E

Speravate già di poter mettere in naftalina i vostri joystick, eh, poltroni?

E invece no: stiamo preparando per voi una nuovissima gara e mancano solo pochi piccoli (si spera) dettagli burocratici. I premi saranno fantastici e i giochi in gara... beh, possiamo solo dirvi che saranno tra le ultime novità dei giochi ORIGINALI, importati ufficialmente. Mantenete in caldo le dita, quindi, fate un pacco di fotocopie dei tagliandi e state pronti con la macchina fotografica!

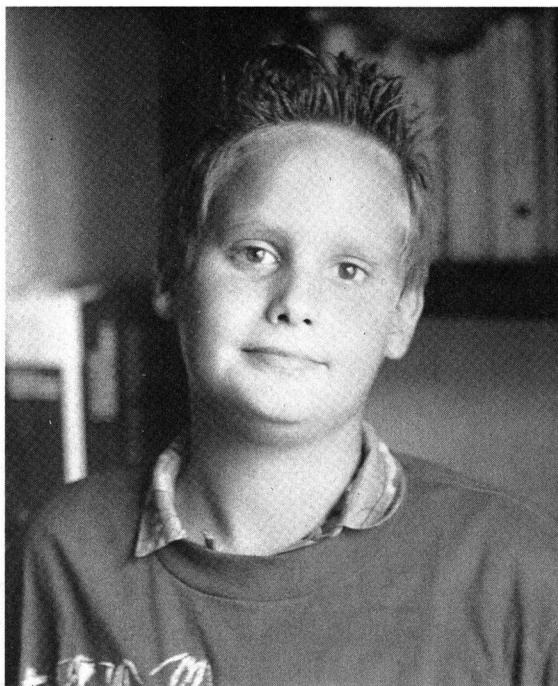
Sì, diciamo anche a voi, cari arcadiani: non è improbabile che ci scappi qualcosa pure per il settore dei coin-op. Per il momento gettiamo il guanto di sfida: un bel record del nostro capo-redattore, in arte IUR, nel gioco del mese, SOLOMON'S KEY.

BAMBINI FAMOSI

# Quattro chiacchere con Giulio Alberoni

"I videogiochi? Certo che mi piacciono! Non ne ho molti, ma un amico mi presta i suoi dischetti e quando capita facciamo anche le sfide."

Giulio Alberoni, 11 anni, figlio del noto sociologo Francesco, cela dietro un'aria posata e saggia un'intensa passione per i videogiochi e il mondo dei computer in generale. Felice possessore di un C16 con registratore e floppy, Giulio, nonostante la giovane età è già un computermaniaco convinto. "I computer mi piacciono, anche se non credo che si possano usare per fare i compiti, come molti dicono. È ancora troppo presto." Accanito giocatore di Donald Duck ("mi piace per la grafica, e sono arrivato al secondo livello"), utilizza come monitor un tv color regalo dei genitori, e quando ha tempo sfida gli amici in lunghe battaglie a colpi di joystick.

I libri sono la vera passione di Giulio: non soltanto le letture per ragazzi, ma anche i volumetti di informatica zeppi di programmi e listati per tutti i gusti.

"Oltre ai videogiochi, mi piace programmare. No, non scrivo programmi lunghissimi, preferisco battere sul computer i listati in Basic che trovo sui libri." Fra le riviste più lette in casa Alberoni primeggia Bit, che viene divorato dall'erede soprattutto per l'inserto "Superbit", zeppo di listati pronti da ricopiare e da usare. "Finora ho provato qualche programma breve, così posso modificare dei pezzi e imparare la tecnica. Quando sarò più esperto passerò a quelli più lunghi", dice Giulio senza impazienza.

Gli arcade da bar sono solo un passatempo stagionale per Giulio, che nel paese della campagna intorno a Voghera dove trascorre qualche settimana in estate può finalmente sfogarsi in lunghe partite a Pacman e a Hyper Olympic in compagnia degli amici o in presenza della mamma. "Pacman, soprattutto, mi piace molto, ma forse sarebbe meglio che quelli del bar fossero più aggiornati: hanno solo questi due giochi da un sacco di tempo", commenta Giulio con amarezza.

L'approccio con il marchingegno infernale non è stato traumatico, forse grazie all'aiuto dei genitori, che hanno iscritto Giulio a un corso sul Commodore 64.

"All'inizio mi piaceva, poi mi sono accorto che non riuscivo a seguire tutto ciò che veniva insegnato," racconta. "Allora ho abbandonato le lezioni e ho ricominciato da zero con il C16, che mi sembra più facile per chi è all'inizio." E il C64 che fine ha fatto? È stato gettato alle ortiche? "No, l'ho prestato a un amico che lo sa usare. Lui ha anche il modem e quando vado a casa sua, ci colleghiamo con le banche dati, i computer delle aziende, per scoprire le loro informazioni".

Tecnici del Cray One, sempre all'erta, mi raccomando!

**Diego Biasi**

# SALE GIOCHI

*BAR PITTI*

Chi è convinto che per trovare videogiochi da bar freschi di importazione e di buon livello sia necessario frequentare le sale giochi, si sbaglia di grosso. Soprattutto se vive o lavora a Milano. La "capitale" lombarda offre infatti almeno una decina di alternative alla sala tradizionale, costituite da bar i cui intraprendenti gestori hanno raccolto in una saletta riservata (spesso la vecchia "sala da tè") dai 10 ai 20 videogiochi.

Una di queste oasi, il bar Pitti, si trova a pochi passi dalla Stazione Centrale, in via Ferrante Aporti, 12; qui si possono trovare una dozzina di videogiochi, che sono quasi tutti delle novità in anteprima, perché il bar viene usato come "test" dalla ABEL, una delle più importanti ditte del settore a Milano.

Un'ottima opportunità quindi, anche per chi arriva in treno a Milano, di ristorarsi e divertirsi contemporaneamente.

"La nostra collaborazione con la ditta ABEL dura ormai da più di un anno — ci dice il gentilissimo gestore — e devo dire che la soddisfazione è piena da entrambe le parti per i risultati ottenuti." Ed evidentemente la soddisfazione è anche dei suoi clienti!

**Maurizio Miccoli**

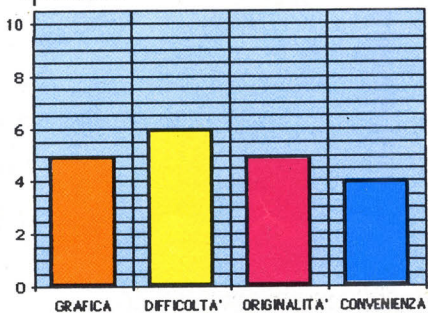
## War Play

Produttore: Anco
Distributore: Lago
SIstema provato: CBM 64
Prezzo: L. 19.900

Il lupo perde il pelo ma non il vizio! Nonostante il cambiamento di nome, che è quasi sempre auspicio di miglioramento, la Anirog (ora Anco) continua ad offrire immondizia! Almeno per il C-64: a completare il già nutrito catalogo di obbrobri per il povero Commodore, ecco il neonato War Play, che avrebbe la pretesa di richiamare alla memoria storici eventi bellici del passato più recente, come la Seconda Guerra Mondiale. L'unico particolare è che offre tali poche emozioni da far rivoltare il generale Patton nella tomba! Ma andiamo per gradi: innanzitutto lo scopo principale del gioco è guidare (a vostra scelta) uno dei tre mezzi bellici a disposizione: caccia, bombardiere o carrarmato (grossi poco più di una pulce!) che spaziano in un campo dalla grafica scarna, anzi scarnissima. L'obiettivo è abbattere una serie di bunker somiglianti più a capanne dello zio Tom, per poi mettere a fuoco e fiamme il quartier generale nemico.

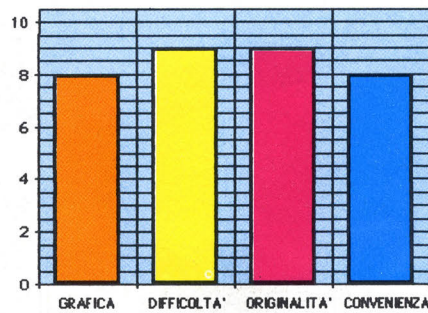
Consigli: nel guidare i mezzi volanti dovrete tener conto dell'altitudine e non perdere troppo quota, pena la collisione con qualche capannone. Gli aerei nemici vi stanno sempre alle costole e optano spesso per soluzioni-Kamikaze; quindi per salvare la pellaccia sarà necessario operare manovre elusive.

Il problema è che in questo gioco ci sono pure carri-kamikaze che, dopo aver esaltato la propria efficacia sparando come degli ossessi in ogni direzione, vi vengono incontro in azioni suicide. Altro ordigno letale è un missile a corto raggio lanciato da un camioncino in rare comparse sul campo di battaglia. Il gioco offre anche una variante testa-a-testa per due giocatori, che impersoneranno l'invasore o il difensore. Ricapitolando, ad ostacolarvi: aerei, missili, carrarmati.

Invece ad annoiarvi: l'intero gioco. Ve lo giuro, non riuscirete a divertivi neanche nella variante head-to-head: dicono che la guerra del Vietnam abbia lasciato tracce indelebili nella psiche di chi vi ha partecipato e così allo stesso modo War Play vi provocherà una fobia ossessiva con la speranza di non rivedere più un gioco come questo!

## TIMETRAX

Produttore: Argus press soff.
Distributore: Lago
Sistema provato: CBM 64
Compatibilità: CBM 128
Spectrum-MSX
Prezzo: L. 19.900

Avete mai pensato che potesse esistere un videogioco eterno, di cui non ci si possa mai stancare? Esiste. Vi piave l'avventura? Amate le battaglie? Vi piace usare la testa? Siete abili e veloci con le mani? Pronti di riflessi? Allora TIMETRAX è quello che fa per voi! Lo scopo del gioco è

quello di liberare l'Universo dalla invasione dei terribili Dark Ones e dare inizio alla sua ricostruzione. Come ricostruire !'Universo? È molto semplice: "basta" placare le Otto Menti (Eight Minds) restituendo loro i Character Items, oggetti che sono nascosti e che dovete cercare e trovare nei vari scenari del gioco. Allora, provate un po' a cercarli questi Character Items e, se ci riuscite, fateci sapere! Qual è il problema? Durante le vostre ricerche siete infastiditi da piccoli, variopinti mostriciattoli volanti che hanno la spiacevole abitudine di "consumare" le vostre energie fino a che non pongono fine alla vostra agonia. Certo è possibile difendersi da questi spiacevoli incontri e noi conosciamo almeno due modi per farlo: 1° fuggire (viene molto spontaneo), 2° combattere (sigh!) Senza dubbio la seconda soluzione è la più esaltante, solo che le armi a disposizione sono nascoste anch'esse. Molto bene, vi chiederete se si riescono a trovare queste benedette armi (pistola, balestra, mazza). Si riesce, non è tanto difficile. Ma non basta: adesso occorrono i proiettili... Si avete proprio capito: dovete procurarvi anche questi! Tutto qui? State scherzando, vero? Non basta infatti trovare i Characters Items e restituirli alle Otto Menti: queste bisogna cercarle viaggiando nel tempo. Infatti, a scadenza di tempo prefissate che seguono un ciclo di dieci minuti compaiono delle Porte del Tempo, attraverso le quali è possibile raggiungere le Otto Menti. Per andare nell'era desiderata dovete imparare la successione esatta delle Porte, altrimenti rischiate di trovarvi imprigionati.

Sono ormai più di sette anni che mi occupo di coin-op e da più di tre questo mio hobby si è trasformato in lavoro, il che mi ha fatto conoscere tutte le sfaccettature del mondo dei videogiochi: con questa enorme esperienza, ormai nell'ordine delle migliaia di titoli, diventa sempre più difficile trovare un videogioco realmente valido sotto tutti i punti di vista. Questo mese però fortuna vuole che ci fossero ben tre validi candidati per inaugurare questa nuova rubrica che vuole premiare il migliore dell'ultimo mese: "EMPIRE CITY: 1931" dalla grafica stupenda, tanto da meritare la copertina di VG, "WONDER BOY", gioco stile PAC-LAND, al quale dedicheremo sicuramente uno speciale riguardante i suoi trucchi e "SOLOMON'S KEY scelto grazie alla sua giocabilità favolosa.

SULLE TRACCE DI SALOMONE...

Lo scopo del gioco è a prima vista alquanto banale: si tratta di raccogliere una chiave per poter aprire la porticina che dà accesso al round successivo.

Ma ben presto ci si rende conto che questo videogioco si differenzia da altri simili, quali BOULDER DASH, per esempio, per il fatto che il percorso di gioco può venire creato da noi stessi non solo distruggendo, ma anche creando: ci troviamo infatti in una specie di caverna, di 12 (verticali) per 15 (orizzontali) caselle, nella quale sono disseminati vari massi quadrati indistruttibili, di color bianco, ed altri, di color marrone, che viceversa possiamo distruggere e ricostruire, oppure costruire dal nulla, sempre che non ci siano ostacoli che ce lo impediscano. In pratica possiamo edificare dal nulla, con un semplice tocco della nostra bacchettina magica, scale per risalire in cima allo schermo o nicchie nelle quali racchiuderci per sfuggire ad eventuali nemici che ci braccano da presso.

FANTASMI, DRAGHI ED AFFINI

Prima di parlare di questi ultimi, è opportuno ricordare che il pericolo maggiore, classico per questo tipo di giochi, che si può definire di "risalita", è il tempo, che parte da 10.000 unità nei quadri normali e da 20.000 in quelli "bonus"; se terminiamo il quadro prima che scada il tempo, quello residuo si tramuterà in BONUS e andrà a incrementare il nostro punteggio, ma se non riusciamo nell'impresa comparirà la scritta TIME OVER, lo schermo esploderà e perderemo una vita.

Gli avversari in carne ed ossa sono tanto accattivanti graficamente, quanto letali al minimo contatto; ognuno ha un proprio comportamento tipico ed alcuni si possono eliminare semplicemente togliendo sotto il loro piede il masso su cui sono posati. Questi ultimi sono i "Frankie", mostriciattoli verdi che appena ci individuano ci vengono incontro accelerando e con le braccia protese a mo' di Frankenstein (un esempio l'abbiamo già nel 1° round), i draghi verdi, che si muovono abbastanza lentamente e sputano una fiamma del raggio di un quadrato quando ci avviciniamo troppo, e i draghi color argento, che invece lanciano una insidiosa palla di fuoco; entrambi i tipi di draghi compaiono nel 3° round, e tutti e tre questi avversari si muovono solo in linea orizzontale, avanti e indietro fino a che hanno dei massi sotto i piedi. Nello

Si ringrazia per la collaborazione la ABEL, V. F. Aporti, 12.

stesso round facciamo conoscenza anche con i diavoli verdi, che vanno semplicemente da una parte all'altra dello schermo, su una linea orizzontale, finché non incontrano un ostacolo che fa invertire loro la marcia, il tutto senza bisogno di alcun sostegno sotto i piedi, esattamente come per i fantasmi bianchi, che si possono vedere già nel 1° round; ci sono poi anche i ricci, che seguono semplicemente i contorni dei massi o delle pareti.

Rimangono ancora da conoscere i nemici che fuoriescono da apposite feritorie poste solitamente nella parte superiore dello schermo: le teste blu, più veloci del nostro omino, che cadono verso fondo schermo, e i draghi rosa, che scendono a precipizio nella nostra direzione e per di più cercando di abbrustolirci con la solita fiammata, come possiamo constatare già dal 2° round, ed infine le palline verdi, che possono muoversi in ogni senso, anche attraverso due massi indistruttibili attaccati (7° round)! Ci sono poi due tipi di nemici fissi: le fiamme, che si possono saltare ed anche smorzare con la bacchetta magica, e i mostri blu, che sparano la solita palla di fuoco continuamente, ad intermittenza (3° round).

A CACCIA DI TESORI

Se vi siete annoiati con questa lunga descrizione degli avversari, vi diremo invece che era indispensabile perché lo scopo vero del gioco, per ottenere dei punteggi elevati, è quello di raccogliere tutti i vari tesori disseminati nelle varie ROOM (per il momento siamo arrivati al 30° round, corrispondente alla ROOM 8-5, e ancora non è ricominciato il ciclo!), per cui è basilare conoscere il comportamento degli avversari per elaborare dei "pattern" validi.

Ma la cosa più avvincente di SOLOMON'S KEY è che ci sono moltissimi tesori nascosti nei massi marroni, che dobbiamo quindi distruggere, o addirittura nel nulla, per cui dobbiamo prima costruire e poi disfare i massi; per fortuna questi tesori si trovano sempre nei medesimi posti, tranne nei quadri "BONUS PRISON" (round 4, 12, 20, ecc. ogni 8), che sono una vera e propria lotteria, anche se non presentano pericoli, non avendo alcun nemico.

Il gioco ci presenta una tabella con tutti i tesori che si possono trovare, tranne due, che hanno la proprietà, unica, di poter essere mutati in altri tesori con un tocco di bacchetta. Alcuni tesori ci regalano solamente punti, da 100 a 50.000 (il misterioso punto di domanda da 100.000 purtroppo non l'abbiamo mai visto), mentre altri ci offrono l'opportunità di armarci con una fiamma singola (FIRE) o multipla (BIG FIRE), oppure di aumentare la gittata delle fiamme (EXTRA RANGE), o di incrementare il loro numero in memoria (inizialmente 3: EXTRA SCROLL), o di trasformare tutti i nemici presenti in quel dato momento in altrettanti tesori. C'è poi la possibilità di incrementare il tempo rimastoci X2 o X5 o di spostarlo al tempo iniziale del round (100%-clessidra blu) o a metà (50% rossa).

FAIRY! Ultimo tesoro molto importante è la campana, che libera un angioletto, il quale se viene catturato incrementa di una unità il nostro numero di FAIRY, posto sotto lo schermo a sinistra: al decimo angioletto si udirà una musichetta e vinceremo una vita extra!

Quindi, quando elaborate i vostri pattern, univa strategia possibile per giungere a certi livelli, cercate di includere sempre anche la campana!

**Maurizio Miccoli**

Immagini Realizzate da R.G.B Computer Grafics-Milano con Software LUMENA

# OUT a che gioco giochiamo?

*fuori*

## EMPIRE CITY: 1931

(SEIBU KAIHATSU 1986)

New York, 1931: periodo nero della storia americana, durante il quale a volte diventare un gangster era l'unica maniera di sopravvivere, con il rischio di creare nuovi miti, anche se negativi. Ora abbiamo la possibilità di rivivere quell'atmosfera grazie a questa avvincente caccia ai banditi, nella quale abbiamo a che fare finalmente con personaggi reali, grazie ad una grafica superba ispirata ai fumetti degli anni '30.

Il gioco è articolato in 8 ROUND, in un arco di tempo che va dal 10 aprile al 12 settembre 1931; una volta eliminati tutti i vari tirapiedi, più o meno pericolosi, abbiamo la possibilità di giustiziare addirittura il boss, ma, quasi fossimo dei killer, abbiamo a disposizione un singolo colpo per colpire in soli 10 secondi un'ombra che si sposta da una finestra all'altra di un grattacielo.

Per colpire i banditi (compreso il boss) dobbiamo inquadrarli con un apposito mirino, comandato dal joystick, e sparar loro con uno dei due pulsanti a nostra disposizione; l'altro serve invece per schivare i colpi dei banditi, che sparano quando il count-down, che si può vedere in una nuvoletta che compare quando ci avviciniamo alla zona in cui si trova il bandito, giunge a zero. Il conteggio parte da 5, 3 o 2, secondo la pericolosità dei banditi: a gioco inoltrato si possono trovare gangster nascosti dietro le finestre, sui tetti, persino nei tombini delle fogne, ma i più pericolosi sono quelli che corrono da una parte all'altra dello schermo, facendo così impazzire la freccia (che indica solo destra o sinistra) che ci dovrebbe aiutare a localizzarli. Il gioco si svolge lungo varie strade, tranne il 5° round, nel quale ci troviamo in un grande salone: il campo d'azione è quindi molto vasto, sia in larghezza che in altezza, con case a diversi piani, anch'esse molto ben definite dal punto di vista grafico.

Stupende sono infine anche le inquadrature di quando veniamo colpiti o moriamo definitivamente (il che può accadere anche perché finiamo la linea dei proiettili a nostra disposizione), e l'ultima cosa che vediamo è il viso del nostro killer, che ci abbandona in un sudicio vicolo della metropoli americana.

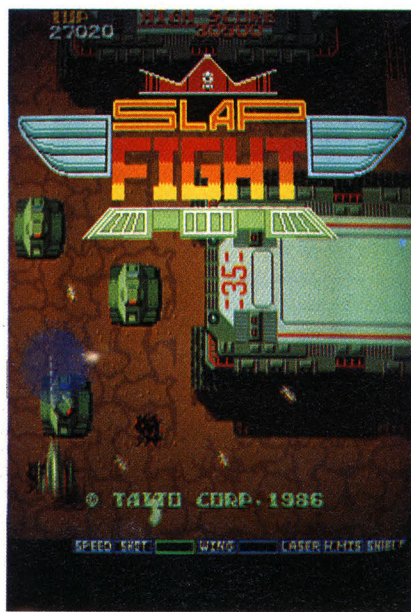
## SLAP FIGHT

(TAITO 1986)

"LOTTA SERRATA": così suona la traduzione dell'ultimo prodotto della TAITO, SLAP FIGHT, nel quale potremo sfoderare i migliori prodotti dell'industria bellica spaziale!

Per capire già cosa ci aspetta basta dare un'occhiata al fondo dello schermo: questo è infatti suddiviso in ben 8 rettangolini, ciascuno con una scritta, che indicano le varie trasformazioni che possiamo ottenere.

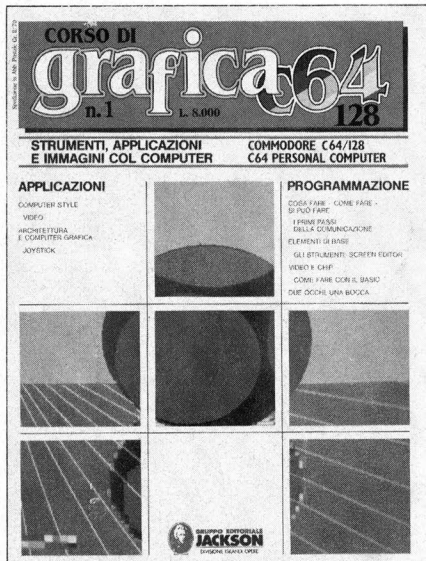
All'inizio del gioco la seconda casella da sinistra è vuota, perché è quella che permette appunto di tornare al tipo di astronave (SHOT).

La prima casella, sempre partendo da sinistra, è quella più importante, perché permette di incrementare la velocità (SPEED) della nostra astronave, che all'inizio sembra avere appena preso un tubetto di tranquillanti, tanto è esasperantemente lenta, per ben cinque volte; al massimo della velocità (scompare la scritta SPEED) ci vuole un po' di pratica per controllare l'astronave perché rischia di andare a colpire i proiettili già passati, che ora sono diventati più lenti.

Ma come si fa a trasformarsi? Bisogna innanzitutto colpire tutti gli avversari, il che è indispensabile anche per non farci sparare alle spalle, poi si devono raccogliere le stelline che alcuni di loro lasciano sul terreno quando scoppiano e che servono ad illuminare i suddetti rettangolini, uno per volta, andando da sinistra verso destra; infine, quando è illuminato il rettangolino che ci interessa, basta schiacciare il secondo pulsante che abbiamo a disposizione oltre a quello per sparare (solo a terra, perché per fortuna non ci sono nemici volanti). Le altre trasformazioni possibili sono, in ordine progressivo: SIDE, che ci permette di colpire anche lateralmente, fino a una certa distanza, WING, che incrementa il numero dei colpi agganciando altri pezzi di astronave lateralmente, BOMB, LASER e HOMING MISSILE, che trasforma il colpo rispettivamente in una grossa bomba frontale, in un raggio più veloce ed efficace e in missili auto-cercanti, che si dirigono automaticamente su tutti i nemici sullo schermo. L'ultimo rettangolino, SHIELD, ci dona per qualche istante l'invulnerabilità, il che è molto utile in certi punti in cui compaiono i nemici dal fondo dello schermo, alle nostre spalle.

Per quanto riguarda i nemici, nulla di particolare: dobbiamo affrontare il solito nugolo di variopinti alieni inframezzati dai soliti mostri che vomitano fuoco all'impazzata; unica novità i nemici nel reticolato di tubi trasparenti, che si possono colpire solo agli incroci dei tubi o in pochi punti scoperti.

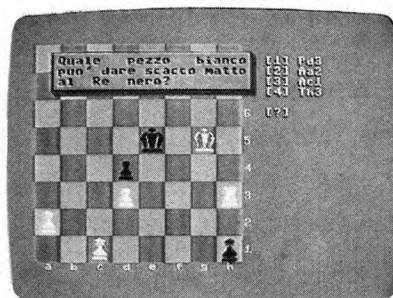
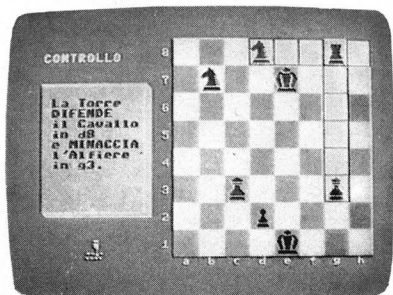
**a cura di Maurizio Miccoli**

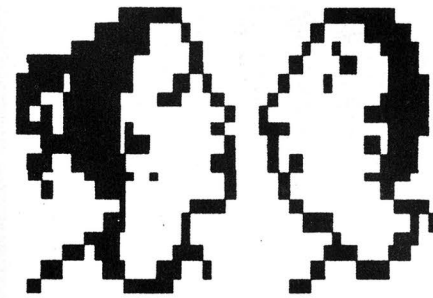
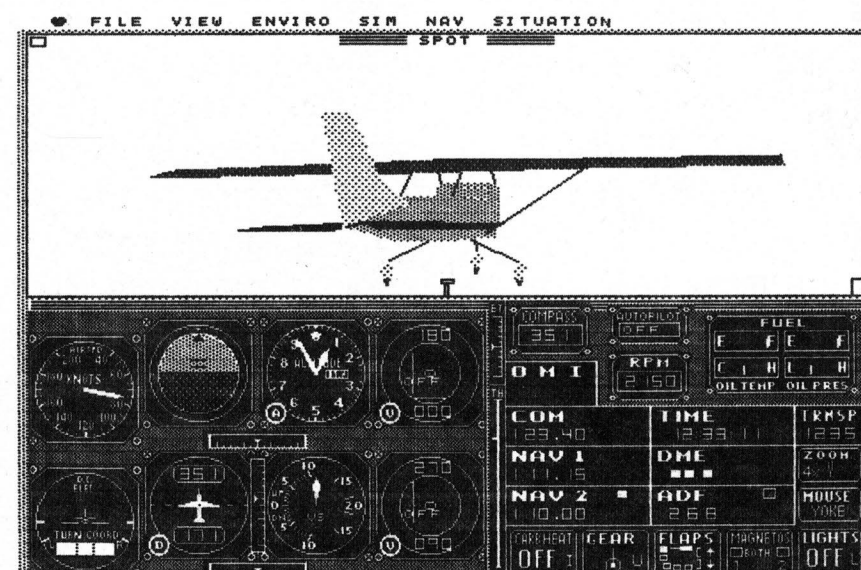
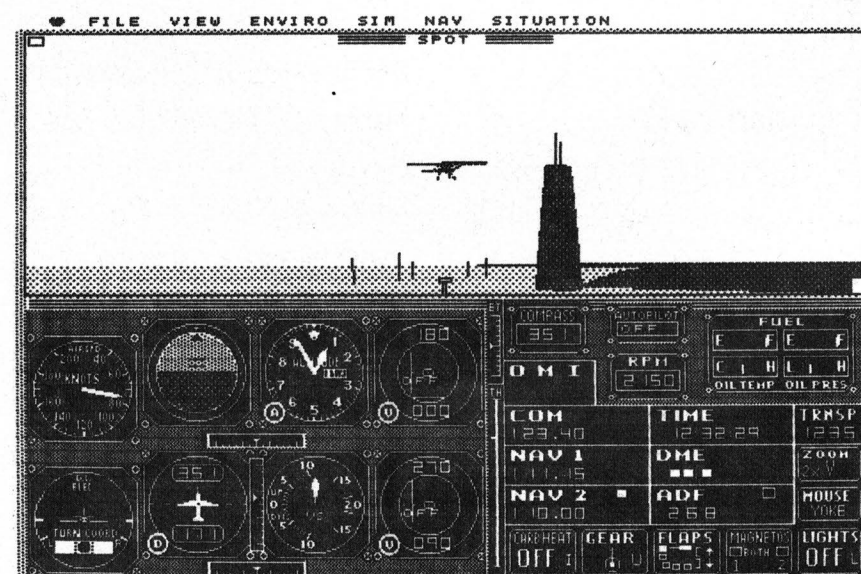
## CORSO DI GRAFICA CON IL C64

Produttore: Gruppo Editoriale Jackson
Sistema provato: C64, C128
Prezzo: lire 8000 per fascicolo

"Chi ha un computer, ha un tesoro!". E non parafrasiamo a caso il famoso proverbio; infatti, chi ha la fortuna di possedere un Commodore 64 (o il più recente CBM 128) scoprirà, grazie a questa iniziativa del gruppo editoriale Jackson, di avere tra le mani un potente strumento grafico e non solo una consolle di videogiochi.
L'opera completa è una raccolta di 10 fascicoli quindicinali, ciascuno accompagnato da una cassetta programmi, nei quali sono contenute tutte le informazioni tecniche sul funzionamento grafico della macchina (mappe della memoria, descrizione del chip video, definizioni matematiche di sprite, modi grafici e schermi, ecc.) e viene spiegato come costruire un'immagine e come animarla. Un'altra sezione raccoglie esempi e realizzazioni di Computer Graphics in vari campi: Architettura, Alta Moda, Ingegneria, Pubblicità. Lo scopo è di illustrare gran parte delle possibili se non innumerevoli applicazioni per stimolare la fantasia del lettore-allievo.
Naturalmente, tutte queste conoscenze sono proposte nella forma e nell'ordine più opportuno perché il lettore arrivi ad apprenderle e utilizzarle con profitto realizzando programmi utili e interessanti. A questo scopo, ogni fascicolo è corredato di una cassetta con un programma demo sul contenuto del fascicolo stesso, un graphic-tools per costruire oggetti (editor di Sprites, di caratteri, di schermi) e per riutilizzarli da Basic, una collezione di realizzazioni grafiche o programmi applicativi pronti per l'uso (Titolatrice, Slide Show, Games).

## A SCUOLA DI SCACCHI

Produttore: Gruppo Editoriale Jackson
Sistema provato: C64, C128
Prezzo: lire 8000 per fascicolo

Di computer che giocano a scacchi se ne sono visti tanti, ma i computer che insegnano a giocare a scacchi, ebbene, sono proprio una novità. "A scuola di scacchi con il Commodore" è una raccolta di fascicoli quindicinali con cassetta di programmi per C64 inclusa, edita dal Gruppo Editoriale Jackson. Il primo scopo dell'opera è quella di guidare il principiante alla perfetta conoscenza della teoria del "nobile e antico gioco"; tuttavia anche i giocatori più esperti troveranno piacevole e utile la lettura di "A scuola di scacchi".

La parte propriamente didattica è contenuta nella cassetta allegata al fascicolo; "step by step" il vostro C64 vi guiderà nell'intricato mondo delle regole e delle teorie di gioco. Qualche appunto doveroso va fatto: non si può dire che i livello di interattività (cioé l'efficacia del dialogo) del programma sia altissimo, per cui dal punto di vista didattico una lezione può anche risultare noiosa benché estremamente efficace; tra l'altro è un programma piuttosto lento.
Il fascicolo vero e proprio non è la semplice hard-copy del contenuto della cassetta. Anzi, contiene sezioni dedicate alla storia degli scacchi (sapevate che la Romana Chiesa aveva messo all'indice l'antico gioco?), alle curiosità, ai grandi personaggi; quanto basta per interessare anche i giocatori più esperti che non sono stanchi d'imparare.

## MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR

Rivisitato per la Microsoft nella versione Macintosh, il leggendario simulatore della Sublogic è diventato un piccolo capolavoro. Per chi ha già usato un FS, trasvolare con il Mac è una vera soddisfazione: mappe dettagliate, aeroporti quasi veri, pilota automatico, ambientazione in 3D, possibilità di scelta tra un Cessna o un Learjet e l'ottima sonorizzazione di tutte le fasi sono solo alcune delle migliori capaci di creare un amore a prima vista. Chi non ha mai "giocato" con un "flight-simu" non avrà difficoltà ad imparare a decollare e viaggiare da punto a punto. Gli atterraggi sono un po' più problematici, ma il bello della simulazione è proprio questo: provare e riprovare non costa niente e non fa male a nessuno.

# TIPS & TOPS

In questa rubrica troverete trucchi e segreti per ottenere punteggi strepitosi nei videogiochi, sia da casa sia da bar: come al solito aspettiamo contributi da parte vostra. Eccovi per questo numero 3 "soffiate" per sbaragliare gli avversari a Decathon, Basketball e Empire City.

## DALEY THOMPSON DECATHLON

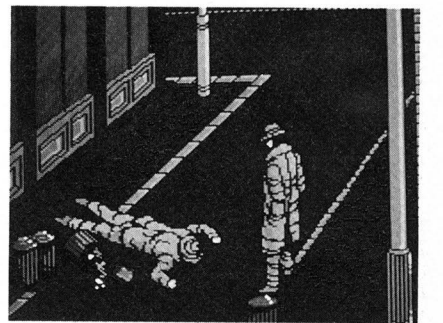
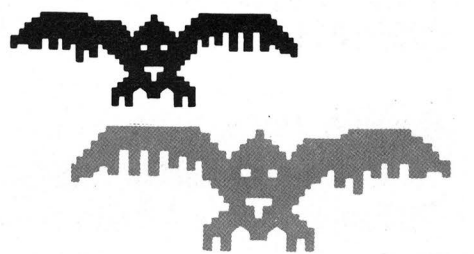
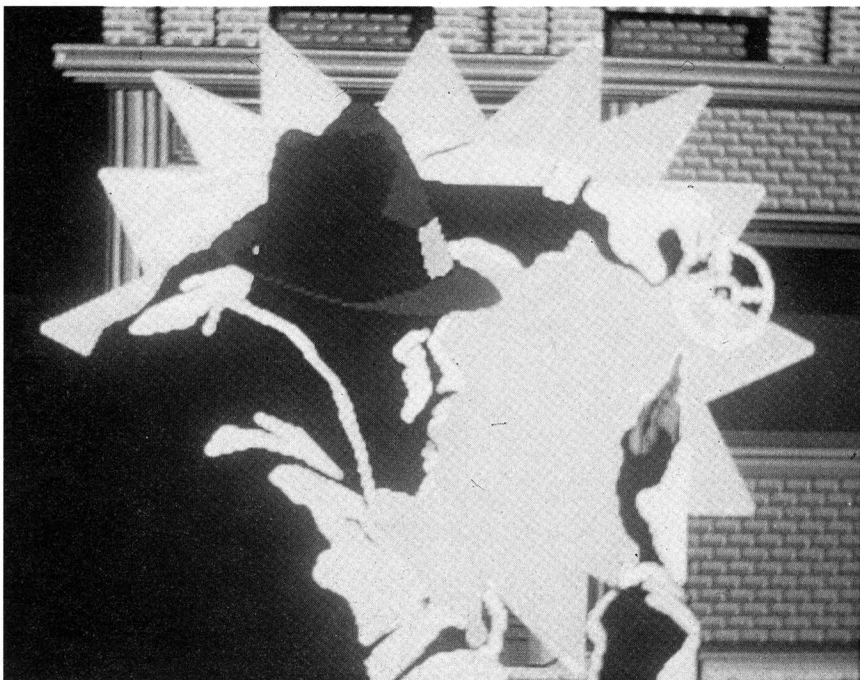
Un piccolo consiglio che dà però grandi risultati: basta guardare i record personali di MATTEO ZONCHI di Milano, autore della pensata.
Fate un po' il confronto:
100 M 9"14
LUNGO 9.49 M
PESO 29.80 M
ALTO 2.43 M
400 M 30"06
Niente male, vero?
Pensate che basta usare una piccola palla da ping-pong e farla scorrere sui tasti!

## WORLD SERIES BASKETBALL

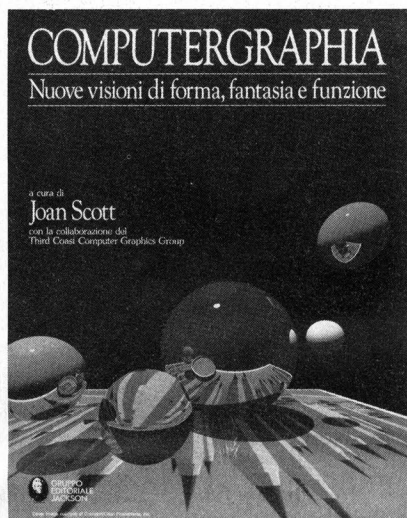
Eccovi da WALTER STELLINO di ROMA alcuni trucchi per vincere con altissimi punteggi a "WORLD SERIES BASKETBALL" per SPECTRUM 48K; il suo record personale è un punteggio di 63-12: ben 51 punti di distacco!
1° PER NON SUBIRE CANESTRI
Un piccolo trucco, ma molto utile: quando la squadra avversaria imposta l'azione di attacco basta collocarsi sotto il canestro aspettando il tiro e quando questo avviene saltare e bloccarlo come un rimbalzo. In 8 casi su 10 questo trucco riesce.
N.B. non cercare di togliere la palla all'avversario (valido solo per il primo Half), in questo caso la palla rimarrà allo stesso ma il tempo per tirare tornerà a 30 sec.
2° PER SUBIRE FALLI
È molto semplice. Basta disporsi dietro l'avversario che riceverà la palla (ha un colore diverso) e quando sta per riceverla saltare, dopo il 4° fallo (il Computer è arrivato ad un massimo di 16) ci saranno i tiri liberi. Per quanto riguarda questi sembra che non ci siano "ancora" trucchi per ottenere buone percentuali.
3° TIRO DA 3 PUNTI
Un piccolo trucco, dalle non ottime percentuali però (4 su 10 o al massimo 6 su 10): basta premere o meglio sfiorare il tasto di "FIRE" per quel tanto che il giocatore tiri, e il gioco è fatto.

## EMPIRE CITY: 1931

Non abbiamo finito di presentarvi questo videogioco da bar, che già vi forniamo un trucchetto per ottenere migliori risultati: niente male, no?
Se osservate attentamente la strada ove si svolge l'azione, potrete notare in tutti i round, tranne il quinto, alcune casse, che compaiono di tanto in tanto a caso: provando a colpirle possono succedere delle cose molto interessanti.

Possiamo infatti vederci incrementati i proiettili (BULLETS), se compare una fila di bottigliette, oppure possiamo totalizzare un buon punteggio con tutta una serie di BONUS.
Dobbiamo essere pronti a spostare rapidamente il mirino, a sinistra se compare una specie di Superman in miniatura, o in alto se sbuca fuori un grosso scarafaggio: entrambi ci fruttano 5.000 punti.
Infine, se siamo particolarmente fortunati, potremmo fare un po' di tiro al piattello con un lingotto o con un sacchetto di denaro contraddistinto dal simbolo del dollaro ($): il primo colpo andato a segno frutterà 200 punti, il secondo 400, il terzo 800 e dal quarto in poi sempre 1.600.
Ogni volta che si colpisce

uno di questi due bonus, questi "rimbalza" verso l'alto, per poi ricadere verso il basso: sta quindi a voi cercare di mantenerlo nel campo di gioco il più a lungo possibile, ricordandosi che ci sono anche i banditi...

—— È nata prima l'ATARI, la KONAMI o la TAITO?
——Cosa significa "JALECO"? e "DECO"?
——Qual è stato il primo videogioco a campo di gioco continuo?
——Il primo videogioco al laser?
——E l'ultimo?
A queste e a mille altre domandè risponderà la sensazionale rubrica che partirà dal prossimo numero:
VG STORY!!

## Joan Scott
## COMPUTERGRAPHIA
## Nuove Visioni di forma, fantasia e funzione

pp. 176, prezzo L. 40.000
Editore: Gruppo Editoriale Jackson

Nata in fabbrica come aiuto nella progettazione meccanica, la grafica computerizzata ha visto crescere la sua popolarità con l'avvento del personal computer. Tuttavia, le applicazioni più interessanti e versatili nel campo della computergrafica si ottengono con l'impiego di grossi calcolatori in grado di alaborare a velocità altissime. Il libro di Joan Scott vuole essere un'antologia della computergrafica intesa come scienza a arte, come strumento e come invenzione.

Con un'occhio agli aspetti tecnici e un occhio al significato e ai vantaggi delle varie applicazioni, "Computergraphia" compie un vataggio nel mondo dell'immagine computerizzata vista attraverso il mondo dell'uomo. Le quattro tappe sono quindi la Terra, la Vita, l'invenzione, l'immaginazione, e per ciascuna si racconta la storia, il presente e il futuro delle varie applicazioni: la geologia, la meteorlogia, la biochimica, la medicina, l'architettura, l'elettronica, la progettazione, l'arte, l'animazione. Le oltre 220 immagini a colori, ciascuna ampiamente commentata, affascinano, stimolano la creatività, spiegano, introducono ai segreti più reconditi di questa nuovs e sempre più importante "scienza". Un glossario dei termini fondamentali conclude il volume.

## Rita Bonelli
## COMMODORE 128: OLTRE IL MANUALE

pp. 179, L. 29.000
Editore: Gruppo Editoriale Jackson

Nei manuali, è cosa risaputa, non si trovano quasi mai tutte le informazioni che servono e, se ci sono, spesso sono così mal riportate da nonsapere che farsene.
Scopo di questo libro è di fornire all'utente del personal CBM 128 un aiuto per un approccio sistematico all'apprendimento della programmazione, e alcune notizie aggiuntive sul sistema che non sono contenute nei due manuali venduti insieme alla macchina. Anzi, questo è un libro da leggere insieme ai manuali, poiché si sono accuratamente evitate ripetizioni.
I principali argomenti trattati sono: la programmazione in BASIC 7.0 e in Assembler nel modo di funzionamento 128, la grafica con video a 40 e 80 colonne (sempre in modo 128) e l'uso di alcuni pacchetti applicativi che girano sotto CP/M.

# VIDEO BAZAR

**Cerco** stampante per Commodore 64 scrivete o telefonate (ore serali) Jean Paul Dal Monte - Fraz. La Cort 3 11020 Gressan (AO) - Tel. 0165/581440

**Compro** per computer Lucky, della Mattel Electronics: Tastiera musicale, espansione di memoria e programmi anche compatibili, registrati o no su cassetta.
Tutto in ottime condizioni e al prezzo più conveniente.
Scrivere a: Stanislao Luigi Crocetta - Via Roma, 288 - 84100 Salerno

Hey, vuoi fare il più grande affare della tua vita? Bene, scrivi a: Fabrizio Levis, Via Cigna 173, Torino C.A.P. 10155 - Telefono 238729, e **potrai acquistare** una consolle Atari 2600 VCS a L. 100.000; se poi vuoi anche 9, ripeto, 9 cartucce, devi sborsare altre 50.000. Tra queste, che vendo anche separatamente, ci sono: Phoenix, Pole Position, Jungle Hunt, Vanguard, che vendo a L. 20.000, Venture, Ms. Pac Man, Donkey Kong, che vendo a L. 15.000 ognuna, Space Invaders, Haunted House, che vendo a L. 10.000 ognuna; ...aspetto le vostre lettere!

**Vendo** Computer MSX Sony HB-75P + Drive per Floppy Disk HBD-50 + registratore Sony 5DC-500 + Monitor Fosfori verdi Philips + Track Ball con creative graphics + libro "MSX linguaggio macchina e assembler" + oltre 170 programmi su disco e cassetta di cui vari originali + riviste in blocco a Lire 1.500.000 trattabili causa realizzo. Imballaggi originali. Annuncio sempre valido. Telefonare ore serali 20-21 - Melgazzi Marco - Via Boggiani 15 - 28100 Novara - Tel. (0321) 459454

**Vendo** Atari VCS 2000 + molte cartucce, tra cui: Enduro, Asteroids, Missile Command, Maze Crazy, Combat, Grand Prix.
Inoltre vendo una pianola elettronica Bontempi, tutto in ottimo stato. Prezzi trattabilissimi. Panzeri Leonardo - L.go Settimio Severo, 3 - 20144 Milano - Tel. 02/4987340

Per Spectrum 48H **vendo** programma "Supertoto" per lo sviluppo e la riduzione dei sistemi totocalcio. Estremamente veloce perché scritto in linguaggio macchina. Prezzo L. 30.000. Francesco Arculeo - Via A. Costa, 6 - 90125 Palermo - Tel. 091/444432

**Vendo** SV-328, super Expander SV-601, scheda controller per 2 drive, disk drive SV-902, manuali e programmi (tra cui CP/M 2.22 e diversi giochi. Tutto per L. 1.200.000. Franco Vacca - V. S. Stefano in Pane, 10 - 50134 Firenze - Tel. 055/430322

**Vendo**, causa acquisto sbagliato e scarso interesse, ZX Spectrum 48K con quattro mesi di vita a L. 175.000 e registratore C2N mai usato a L. 40.000. Mauro Falzari - Via Roma, 26 - 34170 Gorizia (GO) - Tel. 0481/87601 (ore pasti)

## TAGLIANDI, TAGLIANDI, TAGLIANDI!!!

Questa pagina contiene i tagliandi per poter partecipare attivamente alla vita della TUA rivista preferita: puoi ritagliarli o fare un mucchio di fotocopie (così non rovini la rivista), e poi spedirli direttamente a: VIDEOGIOCHI NEWS - Corso di Porta Romana, 1 - 20122 MILANO MI

### Vgn's Care

CASA ☐ FUORI ☐

*IMPORTANTE: INCOLLATE LE FOTO DEL RECORD AL TAGLIANDO CON DELLO SCOTCH!*

NOME GIOCO ....................
PUNTEGGIO ....................
TEMPO IMPIEGATO ....................
N° QUADRO RAGGIUNTO ....................
VITE INIZIALI .......... VITE EXTRA ..........
LIVELLO DIFFICOLTÀ ....................
MARCA GIOCO ....................
SUPPORTO (VG CASA) ....................
COMPUTER (VG CASA) ....................
NOME GIOCATORE ....................
VIA .......... CAP ..........
CITTÀ .......... PROV ..........
DATA DI NASCITA .......... TEL. ..........
NOTE ....................

### Video Bazar

*NOME* ....................
*VIA* .......... *CAP* ..........
*CITTÀ* .......... *PROV* ..........
*TEL. (   )* .......... *ORARIO* ..........
*TESTO ANNUNCIO* ....................
....................
....................
....................
....................
....................

## Discutiamone insieme

### Piccolo Sondaggio Tra i Lettori

1. Ti piace il nuovo VG news? ☐ molto ☐ abbastanza ☐ poco
2. A quali rubriche daresti più spazio? ....................
....................
3. Che cosa non ti piace? ....................
....................
4. Vorresti più pagine? ☐ sì ☐ no
5. Lo vorresti tutto a colori? ☐ sì ☐ no
6. Vorresti nuove rubriche? ☐ sì ☐ no
7. Ti piacerebbe che VG news fosse: ☐ settimanale ☐ quindicinale ☐ mensile
8. Compri altre riviste del settore? ☐ sì ☐ no
quali ....................
9. Ti piacerebbe poter acquistare attraverso la rivista i nuovi giochi che non trovi in Italia? ☐ sì ☐ no
10. Quanti programmi hai comprato negli ultimi 6 mesi?
videogiochi altri programmi ....................
11. Su quale supporto? ☐ cassetta ☐ disco
12. Quanti videogiochi possiedi? ....................
13. Quanti di questi sono copiati? ....................
14. Come risolveresti il problema del software copiato? ..........
☐ va benissimo così ☐ con una legge apposita
☐ abbassando i prezzi ☐ proteggendo i programmi ☐ altro
....................
15. Possiedi un computer? Se sì, quale? ....................
16. Usi un computer non tuo? Se sì, quale? ....................
17. Quale configurazione possiedi? ☐ registratore ☐ microfloppy
☐ floppy ☐ stampante ☐ monitor a colori ☐ TV color ☐ TV b/n
18. Quale joystick possiedi? ....................
19. Giochi anche al bar? ☐ molto ☐ qualche volta ☐ mai

*i tagliandi*


**VIDEOGIOCHI NEWS**

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

DIRETTORE
Diego Biasi

CAPOREDATTORE
Maurizio Miccoli

REDAZIONE
Giorgio Gorla, Vittorio Broglio
Paolo Cardillo, Stefano Conte

ART DIRECTOR
Giovanna Ghezzi

IMPAGINAZIONE
Anna Sirtori

FOTOGRAFIE
Carlo Scillieri, Maurizio Miccoli
Giorgio Gorla

**REDAZIONE**
BY BYTE s.n.c.
Servizi per la comunicazione
Corso di P.ta Romana 1
20122 Milano
tel. 879992-870824

**DIVISIONE PUBBLICITÀ**
via Pola, 9 - 20124 Milano - Tel. 6948.1 - Telex 316213 REINA I - 33436 GEJIT I

**CONCESSIONARIA DI ROMA**
Francesca Juvara UNICONS
via G. B. Martini, 13 - 00198 ROMA - tel. (06) 8119803-4

**UFFICIO ABBONAMENTI**
Via Rosellini, 12 - 20124 MILANO - tel. (02) 6880951
prezzo della rivista L. 2000
prezzo per l'estero L. 4000
numero arretrato L. 4000
Abbonamento annuo L. 18.000
per l'Estero L. 36.000
I versamenti vanno indirizzati a: GRUPPO EDITORIALE JACKSON S.P.A. via Rosellini, 12 - 20124 MILANO mediante emissione di assegno bancario, o cartoline vaglia o utilizzando il c/c postale n° 11666203

**DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE**
via Rosellini, 12 - 20124 MILANO
tel. 680368-680054-6880951.2.3.4.5
telex 333436 GEJ ITI
SEDE LEGALE
via G. Pozzone, 5 - 20121 MILANO

**CONSOCIATE ESTERE**
U.S.A.: GEJ Publishing Group Inc. 125 University Avenue
Palo Alto, CA 94301
tel.: (415) 3225885
U.K.: GEJ Publisching Ltd. 18 Oxford Street, London wir iaj - tel. (01) 4392931
telex (051) 21248

**SPAGNA:**
Jackson Hispania s.a.
Plaza Republica del Ecuador, 2
28016 MADRID - tel. (1) 2505820
telex (052) 49371 ELOCE

**FOTOCOMPOSIZIONE** Bassoli
**STAMPA** LITHO 800

Concessionario esclusivo per la diffusione in Italia:
SODIP via Zuretti, 25 - 20125 MILANO
Spedizione in abb. post. GRUPPO III/70
Autorizzazione alla pubblicazione:
Trib. di Milano n. 455 del 27/12/1982

Sono sempre di più gli avventurieri semi-professionisti, che si dedicano a più di un adventure contemporaneamente: ecco due esempi nei quali si offre aiuto in uno in cambio di informazioni in un altro.

**THE WORM IN PARADISE CASTLE OF TERROR**

Alberto Cicali, Emanuele Cerbioni e Roberto Pitti (2 CBM 64 e 1 MSX riuniti!) di San Miniato Basso (PISA), spiegano che "per prendere la mela nel giardino centrale, di the WORM IN PARADISE, occorre prendere il "BENCH" che si trova nella prima locazione e dopo averlo lasciato con "DROP BENCH" nel suddetto giardino, digitare "STAND ON BENCH", così si può prendere ed addentare la fatidica mela..."

In cambio vorrebbero sapere come si può parlare ai "villagers" nel pub di CASTLE OF TERROR e, soprattutto, come si può entrare nel castello.

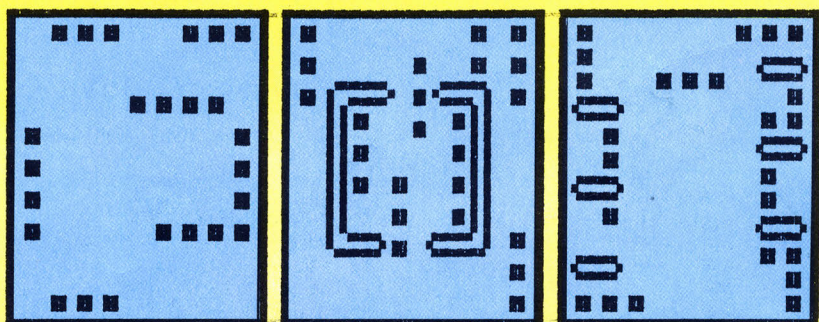
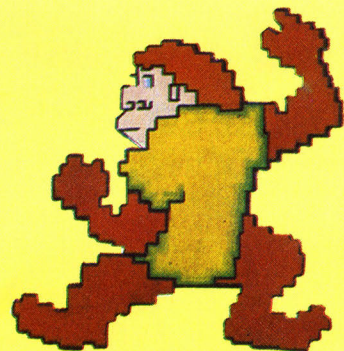
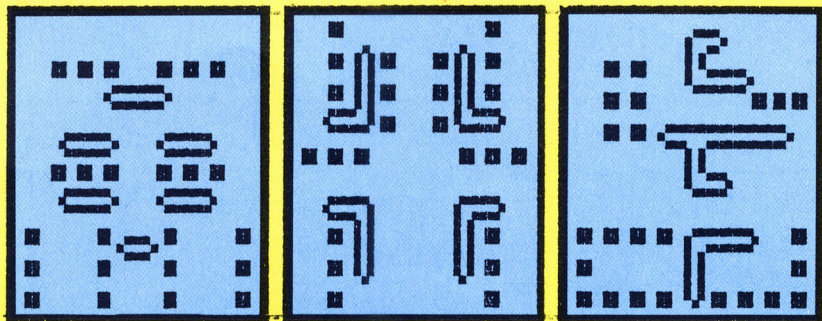
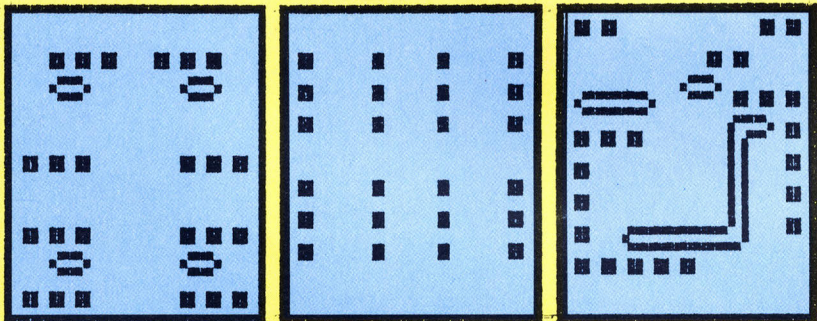
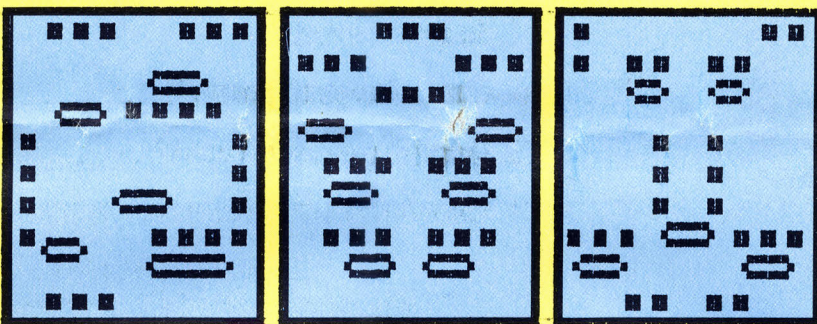
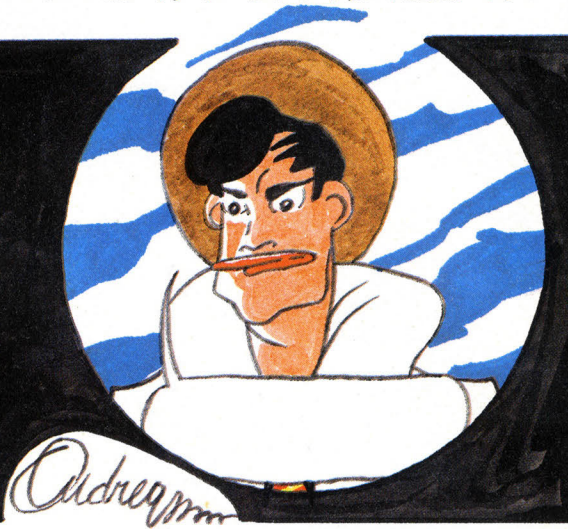
Per quanto riguarda SPIDERMAN, vi consigliamo di dare un'occhiata ai numeri 37, 35 e 30 per risolvere i vostri problemi.

**THE RING OF POWER**

Davide Congiu di San Sperate (CAGLIARI) ci manda molti consigli per AZTEC TOMB, che non pubblichiamo avendo dato la soluzione completa in VG 36; in cambio ci chiede come si faccia ad annaffiare due volte il fagiolo (BEAN) in THE RING OF POWER, visto che la carta di credito serve solo per due viaggi in ascensore. Comunque la prossima volta che completi un adventure perché non ci mandi tutta la soluzione con tanto di mappa?

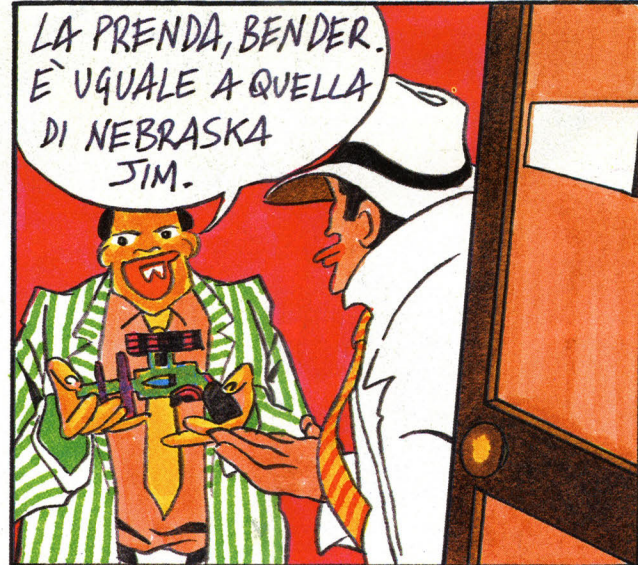
## Bomb Jack per Spectrum 48K

Come potete vedere, anche per quanto riguarda il settore "mappe" abbiamo deciso di introdurre delle novità: non vi presenteremo più solamente le mappe per risolvere i "maledetti" adventure, ma vi offriremo anche gli schemi dei più intricati videogiochi, sia da casa che da bar. In questo numero vi forniamo un esempio che speriamo in futuro sia seguito da molti di voi: il bravissimo Gianluca Brovelli di Ranco (Varese), fiero possessore di uno Spectrum 48K, ci ha dimostrato cosa si possa fare con il suo computer, mandandoci una stupenda riproduzione dei 12 schemi base che compongono la trasposizione della Elite del famoso coin-op Bomb Jack. Ottimi disegni, che ci permettono di verificare la notevole somiglianza di questo gioco con la versione originale da bar, anche se pure noi avremmo preferito un maggior numero di quadri.

In ultimo, qualche consiglio da parte di Gianluca: anche in questo Bomb Jack per fare più punti bisogna "smanettare" contro una parete o una piattaforma e cercare di raccogliere le bombe accese nella giusta sequenza.

ELMER BENDER INVESTIGATORE IMPOSSIBILE IN:
LUNA DI MIELE

MI STAVA PARLANDO DA UN'ORA DI QUEL NUOVO GIOCO, NEBRASKA JIM. LO AMAVA COME UN FIGLIO.
....ABBIAMO PUNTATO TUTTO SU QUEL **VIDEOGAME** E L'ABBIAMO INSTALLATO IN QUEL BAR PER CONTROLLARE LA RISPOSTA DEL PUBBLICO.
AUGURI. E IO CHE C'ENTRO?

ECCO, È UNA STORIA STRANA. IL BARISTA LÌ DICE CHE C'ERA UNA BIONDA CHE GIOCAVA, E IL VIDEO... ...INSOMMA, DICE CHE È SPARITA ATTRAVERSO LO SCHERMO. RISUCCHIATA.
UNA BIONDA, HA DETTO?
LA STORIA SI FACEVA INTERESSANTE...

LO SO, È PAZZESCO. MA SENZA LA BIONDA NON POSSIAMO DIMOSTRARLO. LA CONCORRENZA S'È GIÀ BUTTATA SU QUESTA STORIA, E QUINDI...
QUINDI VI TROVO LA BIONDA. VA BENE. QUANTO AL COSTO...

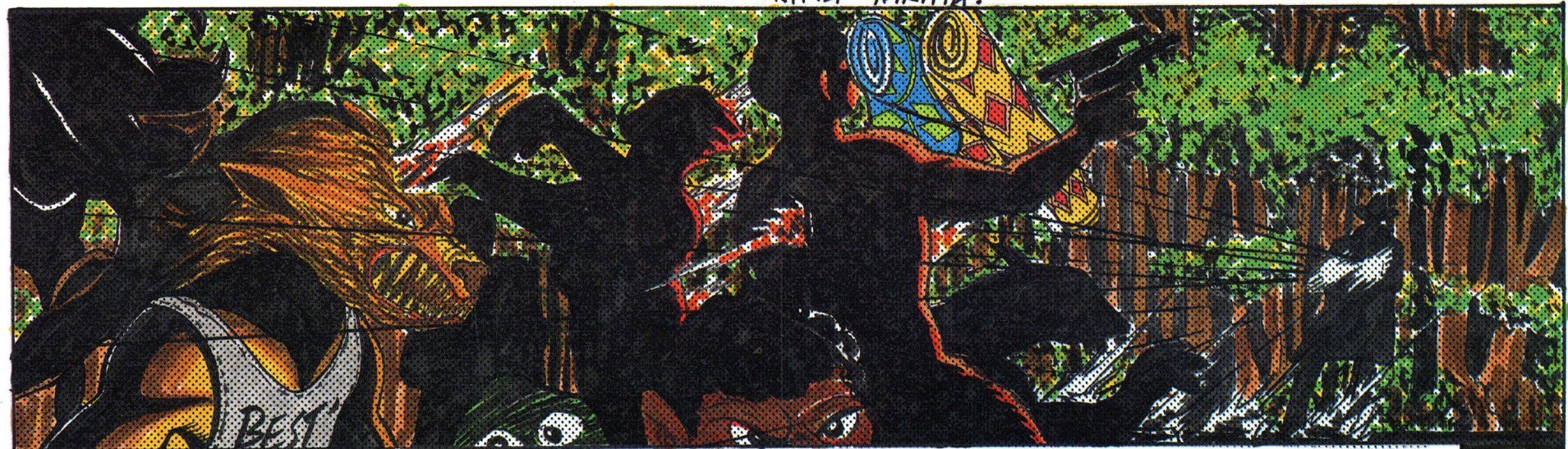
BUTTAI LÌ UNA CIFRA SPAVENTOSA. SBORSÒ SENZA PROTESTARE.

LA PRENDA, BENDER. È UGUALE A QUELLA DI NEBRASKA JIM.

UNO DI NOI DUE ERA PAZZO E NON ERO IO. MA NON HO MAI RIFIUTATO UN'ARMA IN VITA MIA.

ASTRO GAME

C'ERA PIÙ ACQUA CHE WHISKY, NEL BICCHIERE. IL BARISTA MI PARVE SOSPETTO.
DIO MIO, UNA COSA TREMENDA, GIURO. ERA LÌ CHE GIOCAVA, MI VOLTÒ E... BE' ERA **DENTRO**? CAPISCE? NELLO SCHERMO! SPARITA!
DIAMOGLI UN'OCCHIATA, VUOLE?

A ME PAREVA COME TUTTI GLI ALTRI.

NON LO ERA.

BEH, ADESSO SONO QUI, E SPERO PROPRIO CHE QUEI DUE SI SBRIGHINO CON LA LORO LUNA DI MIELE.
IL LAVORO NON È MALE, NO, SOLO CHE SONO TROPPE LE SCHIAPPE CHE GIOCANO.



(CONTINUA)...

# ESPRIMI IL TUO TALENTO

- DIECI LEZIONI (fascicoli con cassetta) SOFTWARE PER C64/128 E C64 PERSONAL COMPUTER
- DA RILEGARE IN UNO SPLENDIDO VOLUME
- IN EDICOLA OGNI 15 GIORNI A L. 8.000

CON LA 1ª LEZIONE LA FAVOLOSA SCACCHIERA ELETTRONICA

La prima grande opera a fascicoli con cassetta software per imparare in modo interattivo i segreti del millenario gioco degli scacchi.

A SCUOLA DI **SCACCHI**

**STORIA, TEORIA E PRATICA PER PRINCIPIANTI ED ESPERTI**

Chi sono veramente Karpov e Kasparov?
Come è nato e come si è diffuso nei secoli questo nobile gioco?
Come riuscire a vincere tutte le partite?
Scopri tutti i segreti dei grandi campioni, le loro mosse più abili e famose e le strategie di gioco.
Un'opera rivoluzionaria da leggere, da consultare, da giocare.

Per esaltare le tue capacità artistiche per imparare a capire tutte le applicazioni possibili di grafica con il computer.

**STRUMENTI, APPLICAZIONI E IMMAGINI COL COMPUTER**

Troverai tutti i consigli, i trucchi, i suggerimenti e gli aiuti necessari per sfruttare le potenzialità grafiche del computer in modo nuovo e originale. Dall'architettura all'abbigliamento, dalle auto al mondo dello spettacolo, non c'è settore in cui la computer graphics non sia applicata, prova anche tu con il tuo Commodore.

- DIECI VIDEOLEZIONI (fascicoli con cassetta) SOFTWARE PER C64/128 E C64 PERSONAL COMPUTER
- DA RILEGARE IN UNO SPLENDIDO VOLUME
- IN EDICOLA OGNI 15 GIORNI A L. 8.000

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE GRANDI OPERE

# IN EDICOLA DUE MOSSE VINCENTI JACKSON